

Games for Windows®

BRINK®



Bethesda™

⚠ Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles
Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE



CONTROLES DE JUEGO

TECLADO Y RATÓN



EL ARK

Transcurre el año 2045 y el Ark, último bastión de la humanidad, atraviesa una crisis.

A comienzos del siglo XXI y como parte de un proyecto científico ecológico, se empezó a construir una enorme ciudad flotante llamada el Ark en una zona remota del océano Pacífico. El objetivo de los Fundadores era crear un hábitat autosuficiente para demostrar los principios del desarrollo ecológico sostenible. Con este fin, en la construcción del Ark se empleó un material revolucionario llamado "Arkoral", un coral modificado genéticamente capaz de retener los gases de efecto invernadero al endurecerse, siendo más resistente y ligero que el hormigón. La blanca Torre de los Fundadores del Ark se convirtió en un símbolo mundial del progreso tecnológico y pasó a ser, además, un modo muy eficaz de anunciar un material tan rentable.

En la década de 2020, los repentinos efectos del calentamiento global cambiaron todo. La subida del nivel de agua de los océanos hizo desplazarse a millones de personas y tuvo una repercusión devastadora en la economía mundial. El Ark se trasladó rápidamente a un lugar secreto, pero su nueva ubicación no tardó en ser descubierta por miles de refugiados en busca de un hogar seguro. Los Fundadores del Ark construyeron "Islas de alojamiento" para acoger al mayor número posible de refugiados. A medida que la crisis empeoraba, el Ark fue perdiendo contacto con el mundo exterior y muchos empezaron a pensar que la ciudad era lo único que quedaba de la humanidad.

Ahora, abrumada por los miles de "Visitantes" refugiados, los recursos renovables en Ark cada vez son más escasos, sus máquinas comienzan a fallar y dos facciones se enfrentan por el poder: la Seguridad del Ark, creada por los Fundadores para mantener la ley y el orden, y la Resistencia civil, formada por aquellos que quieren usar los pocos recursos restantes del Ark para abandonar la ciudad y buscar a supervivientes de la raza humana.

Ponte en la piel de un ciudadano del Ark atrapado en la guerra civil y decide si quieres luchar del lado de la Resistencia para escapar de la ciudad o unirte a la Seguridad para salvarla.



LOS PERSONAJES



NOMBRE	[redacted] conocida como [redacted]e “Ishmael”
PUESTO	[redacted]
FECHA DE NACIMIENTO	[redacted]
LUGAR DE NACIMIENTO	[redacted]
FAMILIARES	[redacted]
FECHA DE LLEGADA	No disponible
Nº DE IDENTIFICACIÓN DEL ARK	AIN 00,000,004
PATROCINADOR DE INMIGRACIÓN	No disponible
RACIONAMIENTO DE AGUA	Ilimitado



La enigmática Ishmael te presenta el Ark, dando a entender que perteneció a los primeros Fundadores. Te hará elegir un camino. ¿Con qué facción vas a jugar?

NOMBRE	**CLINTON MOKOENA**
PUESTO	~~Soldado Suboficial Sargento~~ Capitán de Seguridad
FECHA DE NACIMIENTO	08/11/2002
LUGAR DE NACIMIENTO	Ciudad del Cabo, Sudáfrica
FAMILIARES	No disponible
FECHA DE LLEGADA	04/09/2024
Nº DE IDENTIFICACIÓN DEL ARK	AIN 11,783,921
PATROCINADOR DE INMIGRACIÓN	Seguridad del Ark
RACIONAMIENTO DE AGUA	Ciudadano estándar



El capitán Mokoena ha sido testigo de cómo la subida del nivel del mar arrasaba países enteros y cree que el Ark es el último vestigio de la civilización. La **Seguridad** debe acabar con la amenaza de la Resistencia para dar un techo, alimentos y, lo que es más importante, agua potable a todos los habitantes del Ark. Cueste lo que cueste.

NOMBRE	**JOSEPH CHEN**
PUESTO	~~Soldador de 2ª de 1ª Capataz~~ Representante
FECHA DE NACIMIENTO	11/06/1991
LUGAR DE NACIMIENTO	Cantón, República Popular China
FAMILIARES	Stephen Chen (fallecido)
FECHA DE LLEGADA	12/08/2014
Nº DE IDENTIFICACIÓN DEL ARK	AIN 00,000,852
PATROCINADOR DE INMIGRACIÓN	Construcciones ArkCorp
RACIONAMIENTO DE AGUA	Administración especial



Chen fue uno de los primeros ingenieros del Ark. Para muchos es un hombre honrado, sencillo y cuenta con el apoyo de los Visitantes. La opresión de la Seguridad hace que dirija la **Resistencia** en la clandestinidad para acabar con una situación en la que una mayoría sedienta trabaja para mantener a una minoría privilegiada.

INICIO



Al empezar a jugar a *Brink*, tendrás que crear un personaje y elegir uno de los dos bandos del conflicto. Cuando lo hayas hecho, podrás comenzar a realizar misiones para tu facción. Aunque puedes realizar las misiones siguiendo el orden que prefieras, *Brink* te sugerirá en qué orden realizarlas para seguir la trama adecuadamente.

Durante las misiones, usarás las habilidades de tu clase para cumplir los objetivos. Los objetivos primarios son los que debe completar tu equipo para ganar. Los objetivos secundarios no son esenciales pero beneficiarán a tu equipo.

En *Brink* nunca combatirás solo, siempre formarás parte de un equipo de ocho hombres. Tanto tú como todos los miembros de tu equipo podéis completar cualquier objetivo, aunque quizá sea necesario cambiar de clase antes. En *Brink* existen cuatro clases de personajes: Soldado, Médico, Ingeniero y Espía. Para ganar, es fundamental que tu equipo mantenga un buen equilibrio entre todas las clases. No dejes de prestar atención a tus compañeros y procura ayudarlos o tomar la iniciativa para que te ayuden ellos a ti.

Durante las misiones, obtendrás puntos de experiencia (XP) por completar objetivos, ayudar a tus compañeros y atacar al enemigo. Si acumulas suficientes XP subirás de nivel y podrás comprar nuevas habilidades que te ayudarán en combate.

Puedes jugar a todas las misiones de *Brink* en el modo en línea o no conectado, bien sea solo o con otros jugadores. Si lo deseas, incluso puedes completar toda la historia en el modo en línea. No importa si juegas en línea o no conectado, ambos modos cuentan con las mismas misiones, armas, habilidades, opciones para subir de nivel y la misma trama.

Cuando hayas completado todas las misiones de tu facción, puedes usar el personaje que has creado para jugar con la otra facción y experimentar las dos caras de la guerra civil.

Si alguna vez te pierdes o no sabes qué hacer durante una misión, ***pulsa*** el **tabulador** para que el juego te asigne un objetivo. En el radar y desde cualquier parte del nivel podrás ver el objetivo.

EXTRACTO DEL FOLLETO DEL ARK I PÁGINA 1

EL ARK I LA RESPUESTA
CONSTRUYENDO UN FUTURO SOSTENIBLE PARA EL MUNDO

El ARK será una ciudad flotante artificial, un complejo compacto de alta densidad libre de coches y de sus emisiones, un modelo de conservación energética sin **emisiones de carbono ni residuos**. Todos los residuos se reciclarán y el uso de agua desalinizada disminuirá un 80% en comparación a los niveles medios de otros núcleos urbanos. La mayoría de los desplazamientos se realizarán a pie o en bicicleta, y los automóviles serán reemplazados por un cómodo y flexible sistema eléctrico de transporte personal rápido.







TAB - RUEDA DE OBJETIVOS
Púlsalo para recibir un objetivo que completar. Tu objetivo quedará señalado en el mapa y si lo completas obtendrás más XP.

Mantenlo pulsado para abrir la Rueda de objetivos y seleccionar un objetivo concreto. Consulta la página 14 para obtener más información sobre la Rueda de objetivos.

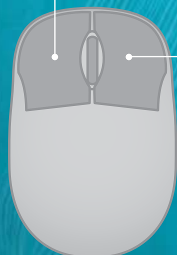
1, 2 - CAMBIAR DE ARMA
Púlsalo una vez para pasar de tu arma principal a la secundaria o viceversa. Esta acción es más rápida que recargar. Cuando estés en apuros es aconsejable cambiar de arma en vez de recargar.

3, 4, 5 - EQUIPO
Si tienes una habilidad que requiere tener objetos equipados, pulsa la tecla apropiada para activarlos o desactivarlos.

R - RECARGAR
Púlsalo una vez para recargar tu arma actual.

Q, E - ASORMARSE A IZQUIERDA O DERECHA
Mientras apuntas con la mira, puedes asomarte a izquierda **(Q)** o a derecha **(E)**.

W, A, S, D - MOVERSE
Cuanto más tiempo mantengas **W**, **A**, **S** o **D**, más rápido te moverás.



BOTÓN IZDO. RATÓN - DISPARAR
Presiónalo una vez o ***mantenlo*** presionado para disparar el arma equipada. No olvides usar ráfagas cortas para mejorar la precisión y ahorrar munición.

BOTÓN DCHO. RATÓN - MIRA
Mantenlo presionado para apuntar con la mira de tu arma y mejorar la precisión. Además, mientras lo mantienes, puedes asomarte a izquierda **(Q)** o derecha **(E)**.

MOVER RATÓN - MIRAR
Úsalo para mirar a tu alrededor. Cuanto más rápido te muevas, menor será tu precisión.

ESC -
Púlsalo en cualquier momento durante la partida (interludios incluidos) para acceder a un menú en el que formar un equipo (ver página 21), cambiar las opciones, finalizar la misión y, en algunos casos, cambiar de armas y de clase.

F - INTERACTUAR
Mantenlo pulsado para interactuar con objetos y otros personajes. El juego siempre te avisará cuando haya algo con lo que puedas interactuar a la vista. Si lo sueltas, la acción que ibas a hacer se cancelará.

C - AGACHARSE
Púlsalo una vez para agacharte. Si lo pulsas cuando estás corriendo, te deslizarás y podrás pasar por debajo de obstáculos bajos o derribar a tus enemigos.

G - GRANADA
Púlsalo una vez para lanzar una granada o ***mantenlo*** pulsado para quitar la anilla y prepararla. De esta manera podrás controlar cuándo explota, pero procura que no lo haga en tus manos. Las granadas especiales no se pueden preparar.

X - MEJORA/MEJORA PROPIA
***Mantén* X** para curarte, revivir, mejorar tus armas o suministrarte munición (en función de tu clase). Consulta la página 10 para obtener más información sobre las clases.

F1 - RESPONDER A VOTO/NOTIFICACIÓN
Cuando otro jugador vote en una partida multijugador, podrás responder si ***pulsas*** esta tecla. Aparte, si recibes una nueva notificación, podrás ***pulsar*** esta tecla para verla.

MAYÚS - CORRER/SMART
Púlsalo una vez y activarás el modo correr hasta que te detengas. Mientras corres, no podrás escalar obstáculos.

V - ATAQUE CUERPO A CUERPO
Pulsa para realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Derribará a los enemigos y matará a los enemigos derribados para evitar que se levanten y se unan a la próxima oleada de refuerzos (ver página 18).

BARRA ESPACIADORA - SALTAR
Púlsalo una vez para saltar o ***mantenlo*** pulsado para saltar por un obstáculo. Cuando uses la constitución Ágil, púlsalo en el momento de impactar contra una pared para realizar un segundo salto.

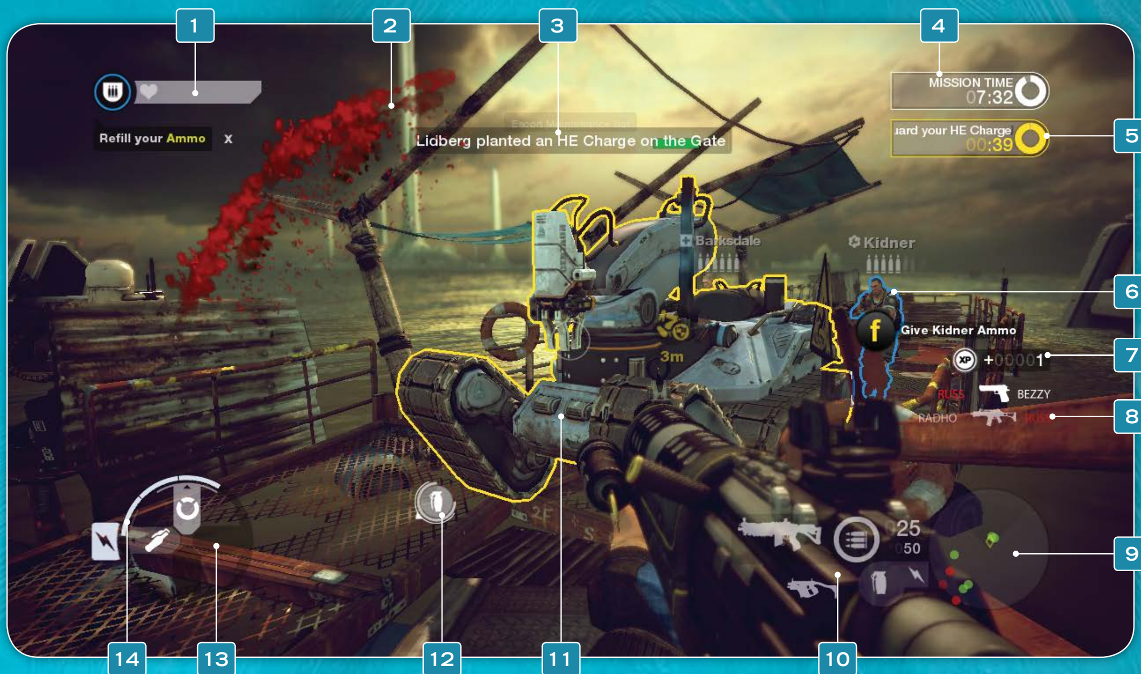
Mantenla pulsada para activar el modo S.M.A.R.T. y escalar obstáculos automáticamente. Consulta la página 18 para obtener más información sobre el movimiento S.M.A.R.T.

VISOR



El visor frontal de datos de *Brink* muestra información táctica del combate y de tu personaje.

Varios de estos indicadores solo aparecerán cuando sea necesario.



1 **BARRA DE SALUD:**
muestra tu salud actual y las mejoras de salud activas.

2 **INDICADOR DE IMPACTO:**
muestra la dirección del atacante cuando te están disparando.

3 **NOTIFICACIONES DE OBJETIVOS:**
muestra actualizaciones con el estado de los objetivos.

4 **TIEMPO DE LA MISIÓN:**
muestra el tiempo restante de la misión actual.

5 **ESTADO DEL OBJETIVO:**
muestra el estado del objetivo primario actual y de los secundarios (si hubiera alguno).

6 **OBJETO INTERACTIVO:**
los objetos interactivos mostrarán el botón de interactuar si estás en su zona de alcance.

7 **CONTADOR DE XP:**
muestra la cantidad de XP obtenidos en la misión actual.

8 **OBITUARIOS:**
muestra los jugadores que han muerto recientemente.

9 **RADAR:**
muestra la ubicación de los compañeros de equipo (**blanco**), de los enemigos (**rojo**) y del objetivo actual (**amarillo**).

10 **ARMAS Y MUNICIÓN:**
muestra tus armas, la munición disponible y el tiempo de recarga de las granadas de fragmentación.

11 **OBJETIVO ACTIVO:**
tu objetivo activo tendrá el contorno **amarillo** y estará indicado con un icono.

12 **AVISO DE EXPLOSIVO:**
alerta sobre granadas cercanas.

13 **ESTADO DE HABILIDADES:**
muestra tus habilidades, el tiempo de recarga y los botones correspondientes en el mando D (ver página 11).

14 **MEDIDOR DE SUMINISTRO:**
muestra la cantidad de suministro disponible (ver página 11).

CLASES



Existen cuatro clases con las que puedes jugar en *Brink* y cada una de ellas ayudará a tu equipo de manera distinta. Durante una misión, puedes cambiar de clase en cualquier momento en el Puesto de mando (ver página 19). Presta atención en todo momento a las acciones de tu equipo y cambia de clase cuando lo creas necesario para cumplir la misión.



SOLDADO

Los Soldados son maestros en el arte de la destrucción. Pueden plantar cargas de demolición para completar objetivos de destrucción. Su poder explosivo es el doble que el del resto de clases ya que, además de granadas de fragmentación, también cuentan con cócteles Molotov. Los Soldados son extremadamente valiosos para el grupo porque pueden recargar su propia munición y la de sus compañeros.



MÉDICO

Los Médicos mantienen vivos a sus compañeros y a personajes importantes de determinadas misiones. Gracias a las jeringas de salud, pueden curar y mejorar su propia salud y la de sus compañeros. También pueden lanzar jeringas de reanimación a los compañeros caídos para que continúen luchando en lugar de unirse a las oleadas de refuerzos (ver página 18).



INGENIERO

Los Ingenieros son una clase muy versátil dedicada principalmente a construir, reparar y mejorar cosas en el campo de batalla. Sus servicios suelen emplearse para construir objetivos primarios, secundarios y crear nidos de ametralladoras. Pueden mejorar el daño de sus propias armas y de las de sus compañeros, y colocar minas para sorprender al enemigo.



ESPÍA

Son los agentes secretos de *Brink*. Pueden disfrazarse para pasar desapercibidos a los ojos del enemigo y esperar el momento oportuno para atacar. Es la única clase capaz de ver las minas enemigas y “mostrárselas” a sus compañeros (observándolas con la mira). También pueden piratear sistemas informáticos para cumplir objetivos de determinadas misiones y dar la victoria a su equipo.

HABILIDADES



Brink cuenta con más de 50 habilidades distintas. Algunas solo podrás usarlas si estás jugando con una clase concreta mientras que otras están disponibles independientemente de la clase con la que juegues.

Al principio de la partida tendrás varias habilidades importantes, pero para adquirir otras nuevas deberás obtener XP durante las misiones. Obtendrás más XP si ayudas a tus compañeros y completas objetivos, pero también puedes obtenerlos si atacas al enemigo. Cuando tengas suficientes XP, subirás de nivel y conseguirás un crédito que podrás usar para comprar nuevas habilidades entre una misión y otra.

Las habilidades están divididas en rangos y solo puedes comprar aquellas que se encuentren en tu rango actual.

TU NIVEL	TU RANGO
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Si compras habilidades y posteriormente decides que ya no las necesitas, puedes venderlas y empezar de cero. Sin embargo, recibirás una penalización de XP, así que elige a conciencia.



SUMINISTRO

El suministro es un recurso que consumes para activar tus habilidades. El visor muestra el medidor de suministro (ver página 9). Si tu suministro es bajo, no podrás usar algunas habilidades. El suministro se llena lentamente de manera progresiva y hay distintas maneras de aumentar tu suministro máximo.



TIEMPO DE RECARGA

Junto a las limitaciones del suministro, algunas habilidades tienen un tiempo de recarga y solo podrás usarlas una vez en un periodo determinado de tiempo (por ejemplo, las granadas de fragmentación). Tendrás que esperar a que se recarguen para volver a usarlas. El icono del visor frontal de datos correspondiente a la habilidad muestra el tiempo de recarga restante de la misma (ver página 9).



EQUIPAR

Para usar algunas habilidades es necesario equiparse con objetos especiales. WCuando compres una “habilidad equipable”, se asignará automáticamente a las teclas **3**, **4** ó **5**. Para activarlas, deberás pulsar la tecla correcta. Para desactivarlas, pulsa la misma tecla.

También existen habilidades que no requieren herramientas u objetos del equipo para usarlas; una vez compradas, siempre estarán activas. Por ejemplo, “Curtido en batalla” aumenta tu barra de salud de manera permanente.

OBJETIVOS



En *Brink* todo gira en torno a objetivos. Aunque se te dé bien el combate, tu equipo perderá si no te centras en cumplir los objetivos o en evitar que el enemigo cumpla los suyos. Los objetivos son la mejor manera de obtener XP para subir de nivel, alcanzar nuevos rangos y desbloquear nuevas habilidades (ver página 11).

OBJETIVOS PRIMARIOS

Un equipo deberá cumplir estos objetivos para alzarse con la victoria y siempre ocupan un lugar prioritario en la Rueda de objetivos (ver página 14). Solo puede haber un objetivo primario activo a la vez.



SOLDADO: OBJETIVOS PRINCIPALES DE DESTRUCCIÓN
En algunas misiones, el soldado tendrá que plantar una carga de demolición en una estructura clave. Cuando lo haya hecho, habrá que proteger la carga para evitar que los Ingenieros enemigos la desactiven antes de que estalle.



INGENIERO: OBJETIVOS PRINCIPALES DE CONSTRUCCIÓN/REPARACIÓN
Para que un equipo gane, algunas veces los Ingenieros tendrán que reparar o construir objetos. En estos casos, el Ingeniero deberá acercarse al objeto en cuestión (o a la ubicación en la que haya que construirlo) y usar su herramienta de construcción/reparación durante un periodo de tiempo prolongado. Durante este tiempo, el Ingeniero no podrá defenderse y sus compañeros deberán cubrirlo.



MÉDICO: REVIVIR A PERSONAJES IMPORTANTES
En algunas misiones habrá que escoltar a personajes importantes y, si el enemigo los incapacita, el Médico tendrá que revivirlos para que continúen.



ESPÍA: OBJETIVOS PRINCIPALES DE PIRATEO
Los espías pueden usar su PDA para infiltrarse en sistemas informáticos. Antes de empezar a piratear, deberán colocar una "Hackbox" en el ordenador correspondiente. Mientras realizan el pirateo, gozan de libertad de movimientos para buscar posiciones defensivas. Sin embargo, cuanto más se alejen de su objetivo, más tardarán el proceso. Los Ingenieros enemigos pueden quitar la Hackbox y deshacer todos los progresos, por lo que es necesario protegerla.



ESCOLTAR VEHÍCULOS/PERSONAJES IMPORTANTES
Algunas veces, el principal objetivo de una misión es escoltar a una persona o un vehículo de un lugar a otro y habrá que permanecer cerca de ellos para que se muevan. Mientras lo hagan, aumentará la cantidad de XP obtenidos. Al mismo tiempo, los objetivos del equipo contrario serán detener al personaje importante o al vehículo.



OBJETIVOS PRINCIPALES DE ENTREGA
En algunas misiones el equipo deberá transportar pequeños objetos de un lugar a otro. Uno de los miembros deberá tocar el objeto para cogerlo, ir a un lugar concreto e interactuar con otro objeto para realizar la entrega.

Los objetivos del equipo contrario serán evitar la entrega, para lo que tendrán que matar al portador e interactuar con el objeto para llevarlo de nuevo a su lugar de origen.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Estos objetivos son muy importantes para completar la misión, pero no son necesarios para ganar. A continuación, puedes ver algunos de los más comunes en el juego.



DEFENDER EL OBJETIVO
Si te sitúas cerca de la ubicación de un objetivo, obtendrás muchos XP por defenderlo, independientemente de si el enemigo está presente. Es una gran manera de ganar XP sin realizar un gran esfuerzo y además estarás en el lugar adecuado en el momento adecuado.



ESCOLTAR A COMPAÑEROS
Cuando un miembro del equipo esté realizando un objetivo primario, sus compañeros pueden "escoltarlo". Si permanecen cerca de su compañero, obtendrán XP mientras este viva.



CAMBIAR DE CLASE
Si un equipo no cuenta con suficientes miembros de una clase para completar el objetivo principal actual, se creará un nuevo objetivo preguntando a los miembros del equipo si quieren cambiarse a esa clase. Si no se responde a esa llamada, las posibilidades de éxito en la misión son mínimas.



AYUDAR A COMPAÑEROS
Los Médicos, los Soldados y los Ingenieros siempre pueden mejorar algunas propiedades de sus compañeros (como la salud, la munición, revivir o el daño potencial). Casi siempre suele haber un objetivo disponible para ayudar a compañeros que estén situados cerca y, si lo haces, obtendrás XP y el agradecimiento de tus compañeros.



CAPTURAR EL PUESTO DE MANDO
Este objetivo lleva al Puesto de mando neutral o enemigo más cercano, y podrás capturarlo para obtener XP y una bonificación para todo el equipo (ver página 19).



ENCONTRAR EL PUESTO DE MANDO DE EQUIPO MÁS CERCANO
Es una entrada especial que está siempre en la Rueda de objetivos y te llevará al Puesto de mando más cercano. Al no tratarse de un objetivo crítico de la misión, no concede XP pero resulta muy útil si alguna vez estás perdido.

LA RUEDA DE OBJETIVOS 



La mejor manera de decidir qué objetivos realizar es consultando la Rueda de objetivos.

Para verla, ***mantén pulsado*** el **tabulador**. La Rueda te indicará cuáles son los objetivos, dónde están, cuántos compañeros los están intentando y su prioridad. La entrada resaltada en lo alto de la Rueda indica la tarea más importante que puedes hacer para ayudar a tu equipo a obtener la victoria.

Si tienes prisa, ***pulsa*** una vez el **tabulador** en lugar de mantenerlo pulsado para recibir automáticamente el objetivo más importante disponible.

BENEFICIOS DE LA RUEDA

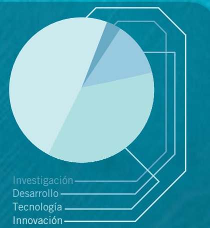
COMUNICACIÓN – Cuando eliges un objetivo de la Rueda, tu personaje comunicará inmediatamente a sus compañeros lo que va a hacer. Esta información puede resultar muy útil para el resto de miembros de tu grupo e incluso puede crear objetivos para ellos.

XP ADICIONALES – Al completar un objetivo que te has asignado a través de la Rueda, obtendrás XP adicionales que te ayudarán a subir de nivel mucho más rápido. Aunque sepas dónde ir y qué hacer, es aconsejable que uses la Rueda para conseguir esta bonificación de XP.

EXTRACTO DEL FOLLETO DE INVERSIÓN DEL ARK I PÁGINA 1

EVOLUCIÓN DE LAS INVERSIONES EN TECNOLOGÍAS LIMPIAS

El ARK le permitirá a usted y a sus accionistas encontrar el **equilibrio perfecto entre beneficios y responsabilidad**. El ARK ofrece un amplio abanico de oportunidades para establecer una posición dominante en el mercado de **energías tecnológicas a un coste competitivo**, a la vez que satisface las preocupaciones medioambientales de los accionistas nacionales e internacionales, y de la comunidad global. Al confiar en el ARK, estará invirtiendo en tecnologías comerciales que promueven el uso sostenible de recursos fundamentales.



PERSONALIZACIÓN DEL PERSONAJE 



Puedes crear varios personajes con apariencias distintas en sus trajes de la Seguridad o la Resistencia. Algunos elementos de tu aspecto pueden cambiarse en cualquier momento pero otros, como el arquetipo, la voz, los tatuajes y las cicatrices son permanentes. Elige bien.

Al subir de nivel desbloquearás más opciones de personalización para que tus personajes tengan realmente un aspecto único y diferenciado. Cada vez que desbloqueas un nuevo elemento, estará disponible para todos tus personajes, no solo para el que lo ha desbloqueado.

CONSTITUCIONES

En *Brink* existen tres tipos de constituciones.



NORMAL
La constitución Normal está disponible cuando empiezas el juego. La cantidad de salud es media, podrás usar casi todas las armas y escalar sobre cualquier cosa a la altura de la cabeza.



FUERTE
La constitución Fuerte está disponible al subir de nivel varias veces. Con ella podrás usar todas las armas del juego y tendrás más salud, pero no te moverás tan rápido como con las otras dos constituciones y solo podrás escalar sobre cosas a la altura de cintura.



ÁGIL
La constitución Ágil está disponible cuando has subido mucho de nivel. La variedad de armas que podrás usar es muy limitada y tendrás menos salud que con las otras dos constituciones, pero te moverás más rápido y podrás hacer saltos en las paredes (ver página 18) que te permitirán alcanzar obstáculos más altos.

ARMAS



En *Brink* existen cuatro categorías de armas. Muchas están disponibles al empezar el juego y el resto pueden desbloquearse al realizar retos (ver página 19).



PESADAS
Solo pueden usarlas los personajes de constitución Fuerte (ver página 15). Suelen sacrificar la precisión en favor de la potencia de fuego.



MEDIAS
Son las armas normales del juego y las más equilibradas para cualquier situación.



LIGERAS
Los fusiles ligeros tienen un gran alcance y poder de detención, pero su cadencia de tiro es lenta. Las metralletas tienen una gran cadencia de tiro y un gran control, pero solo son efectivas a corta y media distancia.



SECUNDARIAS
Aunque es mejor usar las pistolas como arma secundaria únicamente en situaciones de emergencia, al tenerlas equipadas, el ataque cuerpo a cuerpo se convierte en una cuchillada que hace más daño de lo habitual.

EXTRACTO DEL FOLLETO DE INVERSIÓN DEL ARK | PÁGINA 2

FONDO DE TECNOLOGÍAS LIMPIAS DEL ARK
INVERSIONES INNOVADORAS

La sostenibilidad es imprescindible. Las características acuáticas, energéticas y medioambientales para la supervivencia del ARK requieren el uso de tecnologías limpias. No se trata de lujos o de tendencias pasajeras del mercado sino de necesidades, por lo que su demanda es auténtica y solvente. El ARK ofrece una serie de oportunidades sin igual para el desarrollo y la implementación de empresas dedicadas a las tecnologías limpias. La gran variedad de componentes sinérgicos y relacionados entre sí del ARK ofrecen grandes oportunidades al apoyo, al desarrollo y al valor añadido.



ACCESORIOS



Todos los accesorios de las armas se desbloquean completando retos (ver página 19).



MIRAS
Si colocas una en tu arma y apuntas con ella, podrás acercar la vista para observar mejor a los objetivos lejanos pero tardarás más en equipar el arma.



MIRA MODIFICADA
Al apuntar con la mira no perderás visión periférica, pero no podrás ampliar la vista.



MIRAS HOLOGRÁFICAS
Una alternativa a la mira normal.



SILENCIADORES
Al disparar un arma con silenciador no aparecerás automáticamente en el radar del enemigo, lo cual sí ocurre si no tienes silenciador.



EXPULSORES DE GASES
Si colocas un expulsor de gas en un arma, aumentarás su precisión pero también el ruido que emite y los enemigos podrán detectar tu posición a mayor distancia.



EMPUÑADURAS
Mejoran el manejo del arma pero tardarás más tiempo en realizar el cambio.



LANZAGRANADAS INFERIOR
Con este accesorio lanzarás las granadas de fragmentación con el arma en lugar de hacerlo con la mano y no explotarán pasado un tiempo, sino al impactar.



GATILLO SENSIBLE
Colócalo en armas semiautomáticas para aumentar la cadencia de tiro. No funciona con armas totalmente automáticas.



CARGADORES AMPLIADOS
Tiene más balas que un cargador normal, pero aumenta el peso del arma y hace que su manejo sea algo más complicado.



CARGADORES CON CINTA ADHESIVA
Aumenta considerablemente la velocidad de recarga, pero también el peso del arma y hace que su manejo sea algo más complicado.



CARGADORES CILÍNDRICOS
Aumenta considerablemente la capacidad de la munición, pero también el peso del arma y hace que su manejo sea algo más complicado.



CORREAS DE SUJECIÓN
Colócalas en el arma y podrás realizar su cambio mucho más rápido.

MUERTE





Cuando recibas mucho daño no morirás, pero quedarás "incapacitado". Para seguir combatiendo tendrá que revivirte un Médico. Además, cuando un Médico te reviva obtendrás XP adicionales.

Mientras estás incapacitado, podrás esperar a un Médico o unirte a la siguiente "oleada de refuerzos". Cada cierto tiempo surgen nuevas oleadas y todos los incapacitados y los que se hayan unido a los refuerzos aparecerán en el principio del nivel para seguir combatiendo.

Mientras esperas a un Médico o a la siguiente oleada de refuerzos, puedes mirar a tu alrededor para ver si se acerca algún Médico o algún enemigo. Los enemigos pueden "rematarte" con varios disparos o con un ataque cuerpo a cuerpo bien ejecutado. Si esto sucede, ya no podrás esperar a un Médico y te unirás a la siguiente oleada de refuerzos.

SMART



Brink cuenta con un innovador sistema de movimiento llamado SMART, "Smooth Movement Across Random Terrain" (movimiento suave sobre terrenos aleatorios). Gracia a SMART, podrás superar obstáculos y subirte a ellos de manera automática y sencilla para que puedas centrarte únicamente en la acción y tomar las decisiones tácticas adecuadas.

Usar SMART es muy sencillo. ***Mantén*** pulsada la **barra espaciadora** y corre hacia tu destino. se encargará de los obstáculos que te encuentres por el camino y te ayudará a saltar y a deslizarte si fuera necesario. Para cancelar el modo SMART, solo tienes que soltar el botón asignado a SMART También puedes disparar el arma mientras realizas movimientos SMART pero disminuirá la precisión.

Cuando desbloquees la constitución Ágil, podrás realizar saltos sobre una pared. Para hacerlo, corre hacia una pared y pulsa el botón de saltar otra vez cuando entres en contacto con ella. Si realizas saltos en las paredes en los lugares adecuados podrás acceder a zonas que antes eran inaccesibles, así que ¡atrévete explorar!

Por último, puedes realizar todos los movimientos de SMART manualmente mediante combinaciones de los botones de correr, saltar y agacharse. Si los pulsas en el momento adecuado, te moverás más rápido y con más soltura.

PUESTOS DE MANDO



En todas las misiones hay como mínimo un Puesto de mando en el campo de batalla. Al comenzar una misión, el Puesto de mando será neutral y cualquiera de los dos equipos puede capturarlo. Al hacerlo, todo el equipo obtendrá una bonificación, bien sea un aumento de la barra de salud o del medidor de suministro (ver página 11). Está bonificación estará activa hasta que el enemigo capture el Puesto de mando o hasta que la misión avance a una nueva sección del mapa.

Todos los miembros del equipo que haya capturado un Puesto de mando podrán usarlo para recargar su munición, equipar armas disponibles y cambiar de clase (ver página 10). Usa la Rueda de objetivos para localizar el Puesto de mando más cercano y llevar cabo cualquiera de estas acciones (ver página 14).

Capturar y conservar los Puestos de mando es muy ventajoso y ayuda a obtener la victoria en la misión.

RETOS



Además de las misiones que forman la trama de *Brink*, puedes participar en distintos retos que pondrán a prueba tus habilidades de distintas maneras. Todos los retos tienen tres niveles de dificultad que van en aumento y cada vez que superes un nivel desbloquearás nuevas armas y accesorios. Al alcanzar el nivel de dificultad superior de un reto, desbloquearás un marcador en línea en el que podrás comparar tus puntuaciones con las de tus amigos y jugadores de todo el mundo. Los retos también tienen versiones en modo cooperativo.

Al subir de nivel y obtener nuevas habilidades, es aconsejable volver a participar en los retos para superar las puntuaciones anteriores con personajes más poderosos.

SÉ MÁS OBJETIVO
Completa una serie de objetivos mientras tus compañeros te ayudan y atraen los disparos del enemigo.

SUPERA ESTO
Corre en un laberinto 3D con un personaje de constitución Ágil y alcanza todos los puntos de control en cualquier orden lo más rápido que puedas.

DEFENSA DE LA TORRE
Empiezas como Ingeniero y tienes que usar todas tus habilidades para evitar que diversas oleadas de enemigos se hagan con tu Puesto de mando.

ESCOLTA
Usa tus habilidades de Ingeniero para mantener en pie al robot de reparaciones y que pueda moverse mientras lo escoltas hasta el final del nivel, defendiéndolo de las oleadas de enemigos.

EN LÍNEA

Brink es único en el sentido de que puedes completar toda la historia en modo no conectado (el clásico modo un jugador) o en línea, bien sea en modo cooperativo o en partidas multijugador competitivas. En este aspecto, cuentas con distintas opciones.



CAMPAÑA

Si seleccionas Campaña en el menú principal de *Brink*, verás todas las misiones de la historia (la misión actual estará resaltada). Puedes completar la historia en el orden que desees. Cuando hayas seleccionado una misión, tendrás que decidir cómo quieres jugarla.

Puedes hacerlo en modo no conectado (individual) o en línea (cooperativo o versus). Si juegas en línea, puedes especificar quién puede unirse a la partida, ya sean solo tus amigos, gente a la que invites personalmente o dejarla abierta para todo el mundo.

Todas las misiones tendrán los parámetros que hayas elegido hasta que los cambies.

En el modo Campaña, la partida está configurada para que disfrutes de una experiencia amistosa si juegas en línea. Los compañeros de equipo no te pueden matar, no escucharás insultos de extraños y no tendrás que enfrentarte a jugadores de rango superior que usan sus habilidades avanzadas.

PARTIDA LIBRE

Si seleccionas Partida libre en el menú principal, disfrutarás de más libertad a la hora de jugar pero no avanzarás en la historia. Si quieres ver todos los vídeos y saber qué pasa al final con el Ark, te aconsejamos que juegues en el modo Campaña. Pero si lo que deseas es pasar un rato divertido y crear tus propias reglas para diversas opciones, prueba el modo Partida libre.

En Partida libre, tendrás las mismas opciones en línea o en el modo no conectado del modo Campaña y puedes especificar si quieres jugar solo o acompañado y quién puede unirse. Cuando lo hayas hecho, selecciona Opciones de partida. La gran variedad de opciones hará que tu experiencia en *Brink* pueda cambiar radicalmente de una partida a otra.

Las opciones de partida por defecto son:

NORMAL
La partida es igual que en el modo Campaña.

AVANZADA
La partida es similar a la del modo Campaña. Sin embargo, el fuego amigo estará activado y, si no tienes cuidado, podrás matar a tus compañeros con balas o explosiones, lo cual añade un desafío adicional al juego. Además, los canales de voz del equipo están activados por defecto para que puedas oír a todo el mundo.

COMPETICIÓN
La partida está más reglamentada, equilibrada al estilo de un torneo con equipos más pequeños y una manera de jugar letal.

VIEJA ESCUELA
Una especie de modo “todo vale”, sin restricciones de rango, sin protección contra jugadores antisociales y sin compasión. Solo es aconsejable para jugadores expertos amantes de los “shooters” a la antigua usanza.

PERSONALIZADA
Solo está disponible en partidas privadas y te permitirá controlar directamente muchas opciones de la misión y crear la partida perfecta según tus preferencias para invitar a tus amigos a jugar como a ti te gusta.

CRONÓMETRO

Otra de las opciones de Partida libre son las partidas cronometradas. En este modo, ambos equipos participan por turnos para ver cuál es capaz de completar la misión más rápido. Ganarás si tu equipo obtiene el mejor tiempo cuando ataque. Si ningún equipo gana cuando ataca, obtendrá la victoria el que complete más objetivos principales. En caso de empate a número de objetivos, ganará el que tenga más XP.

EQUIPOS

Durante una partida en línea, ***pulsa*** **ESC** para ver el marcador del equipo. Mientras estés en el marcador, puedes seleccionar a compañeros de equipo e invitarlos a que se unan a un grupo. Si aceptan, se abrirá de forma automática una línea de charla de voz privada entre vosotros y seguiréis juntos en las misiones posteriores hasta que regreses a la pantalla principal. Cuando estás en una partida con tus amigos, pasáis automáticamente a formar parte del mismo grupo.

CONTROL PARENTAL 

Los controles parentales de Windows (Vista y Windows 7) permiten a los padres y a los tutores restringir el acceso a los juegos clasificados para adultos y también fijar límites con respecto a la duración de las partidas. Para obtener más información, consulte la página **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

⚠ Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

ÍNDICE



CONTROLOS DE JOGO

TECLADO E RATO



A ARK

Estamos no ano de 2045 e o último bastião conhecido da humanidade, a Ark, está em crise.

Uma cidade flutuante massiva numa área remota do Oceano Pacífico, a Ark começou por ser um projecto científico visionário nos primeiros anos do século XXI. O objectivo dos fundadores da cidade era criar um habitat auto-suficiente que provasse os princípios de um desenvolvimento ecologicamente sustentável. Ao serviço deste ideal, a Ark foi construída a partir de um material revolucionário chamado "Arkoral" – uma forma de coral geneticamente modificado que se descobrira ter a capacidade de reter os gases de efeito de estufa à medida que endurecia, tornando-se mais forte e mais leve que o cimento. A torre dos fundadores da Ark, de cor branco-marfim, viria a tornar-se um símbolo mundial de progresso tecnológico, bem como uma forma eficaz de publicitar o lucrativo material.

Na década de 2020, os repentinos efeitos do aquecimento global mudaram tudo. A subida rápida dos oceanos da Terra deslocou milhões de pessoas lançando o caos sobre a economia global. Embora tenha sido mudada à pressa para um novo local, a Ark foi descoberta por dezenas de milhares de refugiados em busca de um porto seguro. Sem alternativa senão ajudar, os fundadores da Ark acolheram a maior quantidade de refugiados que puderam, alojando-os em "ilhas de alojamento" construídas à pressa. À medida que a crise prosseguia, a Ark eventualmente perdeu todo o contacto com o mundo exterior, levando muitos a acreditar que a cidade era a única coisa que restava da civilização humana.

Sobrelotada com milhares de "hóspedes" refugiados, os recursos renováveis da Ark diminuem à medida que a maquinaria de alta tecnologia falha. Com o delicado equilíbrio do poder prestes a desfazer-se, emergem duas facções: A Segurança (Security) da Ark, encarregue pelos fundadores de manter a lei e a ordem entre os restos da humanidade, e a Resistência civil (Resistance), formada por aqueles que pretendem usar os últimos recursos da Ark para abandonar a cidade em busca de vida humana sobrevivente.

Como cidadão da Ark apanhado no meio de uma guerra civil, deverás escolher lutar com a Resistance (Resistência) para fugir da Ark, ou juntares-te à Security (Segurança) para a salvares.



AS PERSONAGENS





NOME [redacted] **também conhecida como** [redacted] **"Ishmael"**
POSTO [redacted]
DATA DE NASCIMENTO [redacted]
LOCAL DE NASCIMENTO [redacted]
PARENTES [redacted]
DATA DE CHEGADA N/D
N.º DE IDENTIFICAÇÃO DA ARK AIN 00,000,004
AGENTE DE IMIGRAÇÃO N/D
RACIONAMENTO DE ÁGUA Ilimitado

A enigmática Ishmael apresenta-te à Ark, o que sugere que ela terá sido uma das suas Fundadoras originais. Ela desafia-te a escolher um caminho. Em que facção lutarás?



NOME **CLINTON MOKOENA**
POSTO ~~Soldado Cabo Sargento Tenente~~ Capitão da Security
DATA DE NASCIMENTO 08/11/2002
LOCAL DE NASCIMENTO Capetown, SA
PARENTES N/D
DATA DE CHEGADA 04/09/2024
N.º DE IDENTIFICAÇÃO DA ARK AIN 11,783,921
AGENTE DE IMIGRAÇÃO Ark Security
RACIONAMENTO DE ÁGUA Civil comum

O Capitão Mokoena já viu nações destruídas pela subida dos mares e acredita sinceramente que a Ark é tudo o que resta da civilização humana. Para manter os habitantes da Ark alimentados, vestidos, abrigados e – o mais crucial – com água para beber, a sua facção **Security** deverá deter a ameaça Resistance, seja a que custo for.



NOME **JOSEPH CHEN**
POSTO ~~Soldador 2ª classe 1ª classe~~ Representante dos capatazes
DATA DE NASCIMENTO 11/06/1991
LOCAL DE NASCIMENTO Guangzhou, PRC
PARENTES Stephen Chen (falecido)
DATA DE CHEGADA 12/08/2014
N.º DE IDENTIFICAÇÃO DA ARK AIN 00,000,852
AGENTE DE IMIGRAÇÃO ArkCorp Construction
RACIONAMENTO DE ÁGUA Dispensa especial

Chen foi um dos engenheiros originais da Ark. É visto por muitos como um homem do povo, honesto e simples, que usufrui de um forte apoio por parte dos hóspedes refugiados. Forçado a trabalhar clandestinamente pelo que acredita ser a opressão da Security, Chen lidera a **Resistance** contra o status quo em que a maioria sedenta trabalha para sustentar uma minoria privilegiada.

COMEÇAR



Quando deres início ao *Brink*, ser-te-á pedido que cries uma personagem e que escolhas um dos lados do conflito. Uma vez completada esta fase, poderás dar início às missões para a tua facção. *Brink* apresentar-te-á uma ordem sugerida para as missões para seguires correctamente a história, mas poderás jogá-las pela ordem que preferires.

Durante as missões, usarás as Class Abilities (capacidades da tua classe) para completar objectivos. Primary Objectives (objectivos primários) são aqueles que a tua equipa deve completar para vencer, e os Secondary Objectives (objectivos secundários) são os que dão vantagem à tua equipa, mas não são essenciais.

Nunca estás só ao combater em *Brink* e serás sempre parte de um esquadrão de oito homens. Tu e cada membro do teu esquadrão são capazes de completar qualquer objectivo, embora possam ter de mudar de classe primeiro. Há quatro classes de personagem em *Brink*: Soldier (soldado), Medic (médico), Engineer (engenheiro) e Operative (operacional). Um bom equilíbrio de classes em uso pela tua equipa é crucial para o sucesso. Tenta prestar sempre atenção ao que fazem os membros da tua equipa e procura oportunidades de os ajudar ou liderá-los para que te possam ajudar a ti.

Durante as missões, ganharás pontos de experiência (XP) por completar objectivos, ajudar os membros da tua equipa e atacar o inimigo. Se ganhares XP suficientes, subirás de nível, o que te permitirá comprar novas capacidades que te ajudarão no combate.

Poderás decidir jogar qualquer das missões de *Brink* online ou offline, sozinho ou com outros jogadores. Com efeito, toda a história pode ser jogada unicamente online, se assim o preferires. Quer jogues online ou offline, terás acesso às mesmas excitantes missões, às mesmas oportunidades de subir de nível e às mesmas armas e capacidades, bem como à mesma história.

Uma vez completadas todas as missões para a tua facção, poderás então usar a personagem que escolheste para jogar na história da outra facção, podendo assim verdadeiramente experimentar ambos os lados da guerra civil.

Durante uma missão, se alguma vez não souberes o que fazer, ***prime* TAB** para que o jogo te atribua um objectivo. Poderás ver o objectivo a partir de qualquer ponto de um nível, bem como no teu radar, e entrarás no combate!

EXCERTO DO FOLHETO DA ARK I PÁGINA 1

A ARK I A RESPOSTA
CONSTRUIR UM MUNDO DE FUTURO SUSTENTÁVEL





A ARK será uma cidade artificial flutuante, instalações compactas de alta densidade, totalmente livre de automóveis e das suas emissões, um modelo de conservação energética com **zero emissões** de **carbono e zero** desperdício. Quando comparado com os níveis médios urbanos, toda a produção de resíduos serão reciclados e o consumo de água dessalinizada será reduzido em 80%. O ciclismo e a caminhada serão os mais populares meios de transporte, enquanto um sistema de trânsito rápido pessoal totalmente eléctrico oferece uma alternativa flexível e cómoda aos automóveis individuais.



TAB - OBJECTIVE WHEEL (RODA DE OBJECTIVOS)
Ao *premir* nestes botões obterás um objectivo recomendado para completar.
O teu objectivo alvo surgirá agora marcado no mundo do jogo e ganharás XP ao completá-lo com êxito.
Ao manteres premidos estes botões farás surgir a Objective Wheel (roda de objectivos), que te permitirá escolher entre vários objectivos. Consulta a página 38 para mais informação sobre a Objective Wheel (roda de objectivos).

1, 2 - MUDAR DE ARMA
Ao *premir* aqui ser-te-á pedido que mudes da arma principal para a arma de reserva, ou vice-versa. De notar que esta acção é muito mais rápida que recarregar, e recomenda-se que mudes de arma quando estiveres em apuros, ao invés de aguardar por um recarregamento.

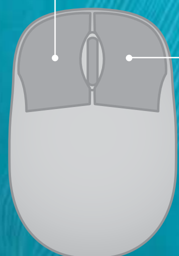
3, 4, 5 - EQUIPAMENTO
Se possuires uma Habilidade que requeira equipar itens, estes podem ser activados ou desactivados premindo a tecla apropriada.



R - RECARREGAR
Ao *premir* neste botão irás recarregar a tua arma actual.

Q, E - ESPREITAR À ESQUERDA/DIREITA
Ao usar a Mira, poderás espreitar à esquerda **(Q)** ou à direita **(E)**.

W, A, S, D - MOVER PERSONAGEM
Quanto mais tempo mantiveres premidos **W**, **A**, **S** ou **D**, mais rapidamente te moverás.



BOTÃO ESQUERDO RATO - DISPARAR
Prime ou mantém premido para disparar a arma que tens actualmente equipada. Lembra-te sempre de usar rajadas curtas e controladas para melhorar a precisão e poupar munições.

BOTÃO DIREITO RATO - MIRA
Ao segurar este botão, apontas a mira da tua arma para precisão acrescida. Ao manter premido este botão, também poderás espreitar à esquerda **(Q)** ou à direita **(E)**.

MOVER RATO - OLHAR
Usa-o para olhares em teu redor. Quanto mais depressa te moveres, pior será a acuidade do teu olhar.

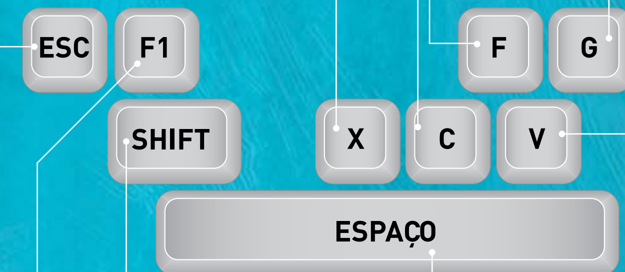
ESC - MENU LIMBO
Tocando neste botão a qualquer momento durante o jogo (mesmo nas cenas cinematográficas) poderás aceder a um menu onde podes formar uma Fire Team (equipa de tiro) (ver pág. 45), mudar as opções do jogo, terminar a missão e, em alguns casos, mudar de arma e de classe.

F - INTERAGIR
Ao manter premido este botão poderás interagir com vários objectos e pessoas no mundo do jogo. O jogo irá sempre comunicar-te quando existir um objecto na tua linha de visão com o qual podes interagir. Se o libertares, a acção tentada actualmente será cancelada.

C - AGACHAR
Prime neste botão para te agachares ou Prime durante a corrida para deslizares, o que poderá levar-te a passar por baixo de obstáculos ou a derrubar inimigos.

X - BUFF/AUTO-BUFF
Prime e *mantém premido* o botão X para te curares, reviveres ou actualizares as tuas armas, bem como aumentares as munições, dependendo da tua Classe. Consulta a página 34 para informação detalhada sobre as Classes.

G - GRANADA
Prime neste botão para lançares uma granada, ou mantém premido para puxar a cavilha ou para retardar o lançamento. Ao retardar o lançamento poderás controlar o momento em que a granada detona, mas tem cuidado, pode explodir na tua mão. As granadas especiais não podem ser retardadas.



F1 - RESPONDER A VOTO/ NOTIFICAÇÃO
Quando outros jogadores pedirem uma votação numa partida multijogador, poderás responder *premindo* esta tecla. Adicionalmente, quando receberes uma nova dica, *premindo* esta tecla poderás revê-la rapidamente.

SHIFT - CORRER/SMART
Prime neste botão coloca-te no modo de corrida até que pares de te mover. Não poderás saltar sobre objectos neste modo de corrida.

V - ATAQUE CORPO A CORPO
Prime este botão para executares um ataque corpo a corpo. Isto derrubará os teus inimigos evitando que se voltem a levantar e forçando-os a juntar-se à vaga de reforços seguinte (consultar página 42).

ESPAÇO - SALTAR
Bate neste botão para saltar ou mantém premido para saltar por cima de obstáculos. Ao usar o tipo de constituição leve, prime no preciso momento em que chocas com a parede para executares um segundo salto de parede.

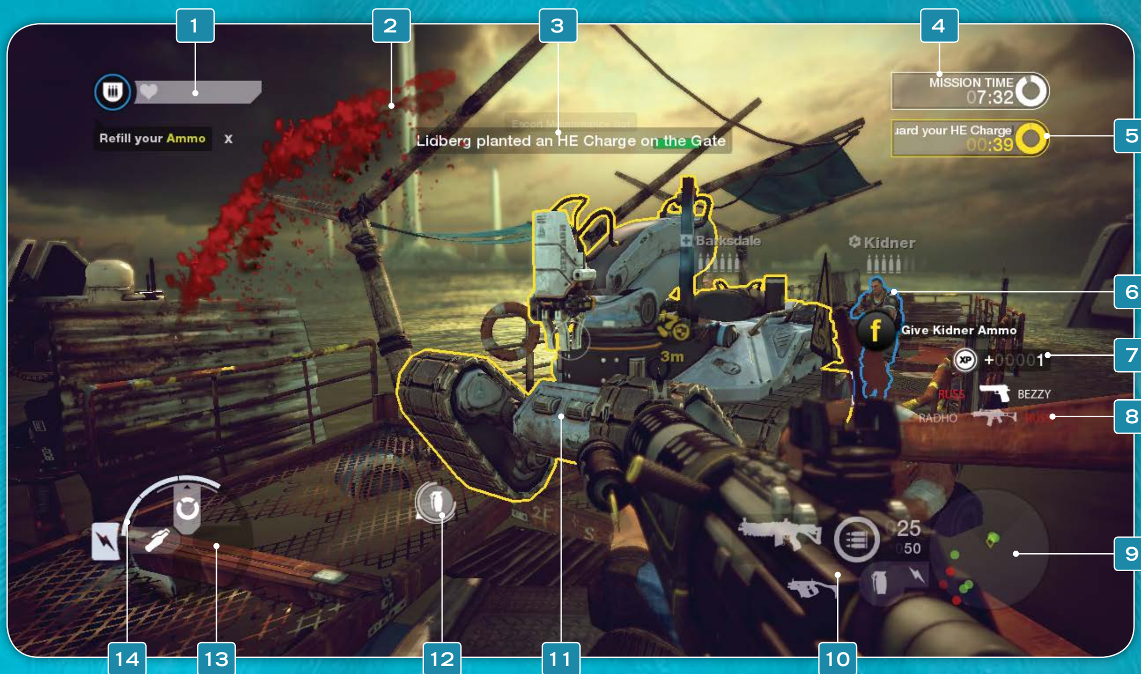
Mantendo esta tecla premida entrarás no modo SMART, onde trepas automaticamente os obstáculos. Consulta a página 42 para mais informação sobre o movimento SMART.

HUD



O HUD do *Brink* fornece-te informação táctica preciosa sobre o estado actual do combate, bem como sobre a tua personagem.

Muitos destes indicadores surgem apenas quando necessário.



1 HEALTH METER (MEDIDOR DE SAÚDE)
mostra o teu estado de saúde actual e quaisquer incrementos de saúde activos.

2 HIT INDICATOR (INDICADOR DE GOLPES)
mostra a direcção do atacante quando estiveres debaixo de fogo.

3 OBJECTIVE NOTIFICATIONS (NOTIFICAÇÕES DE OBJECTIVO)
mostra as actualizações de estado dos objectivos.

4 MISSION TIMER (CRONÓMETRO DA MISSÃO)
mostra o tempo limite da tua missão actual.

5 OBJECTIVE STATUS (ESTADO DOS OBJECTIVOS)
mostra o estado do objectivo primário actual, bem como quaisquer objectivos secundários activos.

6 INTERACTIVE OBJECT (OBJECTOS INTERACTIVOS)
os objectos interactivos no mundo do jogo serão exibidos com um botão de interacção quando te aproximas.

7 XP COUNTER (CONTADOR DE XP)
mostra a quantidade de XP ganhos no decorrer da missão actual.

8 OBIT LISTS (LISTA DE ÓBITOS)
lista as mortes mais recentes de outros jogadores.

9 RADAR
mostra a localização dos teus companheiros de equipa (**branco**), inimigos (**vermelho**) e o teu objectivo actual (**amarelo**).

10 WEAPONS AND AMMUNITION (ARMAS E MUNIÇÃO)
mostra a quantidade de munição da tua arma, a munição disponível para recarregar e o estado de arrefecimento das tuas Frag Grenades (granadas de fragmentação).

11 ACTIVE OBJECTIVE (OBJECTIVO ACTIVO)
o teu objectivo activo é destacado a **amarelo** e marcado com um ícone.

12 EXPLOSIVE WARNING (AVISO EXPLOSIVO)
assinala as granadas nas proximidades.

13 ABILITY STATUS (ESTADO DA CAPACIDADE)
mostra as tuas capacidades, o estado de arrefecimento e os botões do botão direccional correspondentes (consulta a página 35).

14 SUPPLY METER (MEDIDOR DE MANTIMENTOS)
mostra a quantidade de mantimentos de que dispões (consulta a página 35).

CLASSES



Em *Brink*, poderás escolher pertencer a uma das quatro classes, cada uma ajudando a equipa de diferentes formas. Poderás mudar de classe a qualquer ponto de uma missão num Command Post (posto de comando) (consulta a pág. 43). Presta sempre atenção ao que a tua equipa está a fazer e não hesites em trocar de papéis caso isso ajude ao resultado final da missão.



SOLDADOS

Os soldados são os mestres da destruição. Podem colocar Heavy Explosive Charges (cargas explosivas pesadas) para completar Destruction Objectives (objectivos de destruição). Juntamente com a granada de fragmentação padrão, também trazem equipado um cocktail molotov, de modo que possuem o dobro do poder de granada de qualquer outra classe. Os soldados podem recarregar as suas munições e as dos colegas de equipa, tornando-os incrivelmente valiosos num esquadrão.



MÉDICOS

Os médicos mantêm todos vivos, incluindo os colegas de equipa e ocasionalmente os VIPS objectivo das missões. Podem usar as suas Health Syringes (seringas de saúde) para curar e incrementar a sua própria saúde e as dos companheiros de equipa, e podem também atirar Revive Syringes (seringas de reviver) a companheiros abatidos para que se ergam e continuem a lutar em vez de se juntarem às Reinforcement Waves (vagas de reforços) (consulta a página 42).



ENGENHEIROS

Os engenheiros são uma classe versátil que se ocupa principalmente da construção, reparação e actualização dos objectos do campo de batalha. São muitas vezes chamados a construir objectivos primários e secundários, bem como a construir abrigos para metralhadoras para defesa. Podem actualizar os danos das suas próprias armas e das dos companheiros de equipa, e podem também colocar minas terrestres para surpreender inimigos incautos.



OPERACIONAIS

Os operacionais são os espiões de *Brink*. São capazes de se disfarçar para se esconderem à vista de todos entre os inimigos, aguardando o momento oportuno de atacar. São também a única classe capaz de ver as minas terrestres inimigas, e são capazes de as localizar (examinando-as através da mira) para garantir que os companheiros de equipa não são apanhados desprevenidos. Adicionalmente, podem piratear os sistemas informáticos para completar determinados objectivos das missões e garantir a vitória da sua equipa.

CAPACIDADES



Há mais de 50 capacidades únicas em *Brink*. Algumas estão disponíveis ao jogar numa classe em particular, enquanto outras estão disponíveis não importa a que classe pertenças actualmente.

Possuis várias capacidades chave no início de um jogo, mas para obter novas capacidades deves ganhar XP durante as missões. Ganhas a maior quantidade de XP ao ajudares os teus companheiros de equipa e ao cumprires objectivos, mas também podes ganhar XP atacando o inimigo. Quando já tiveres ganho XP suficiente, subirás de nível e receberás um crédito que será usado para comprar novas capacidades quando estiveres entre missões.

As capacidades estão divididas por postos e só poderás comprar as capacidades do teu posto actual.

O TEU NÍVEL	O TEU POSTO
0-4	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20	5

Caso eventualmente compres uma capacidade e decidas que afinal não te agrada, poderás vender todas as tuas capacidades e recomeçar do zero. Contudo, serás penalizado em XP, por isso, pondera bem.



MANTIMENTOS

Os mantimentos são um recurso que gastas para activares as tuas Capacidades. São exibidos no HUD como Supply Meter (medidor de mantimentos) (consulta a página 33). Se tiveres poucos mantimentos, não poderás usar algumas capacidades; contudo, os teus mantimentos voltam a encher lentamente com o tempo, e há sempre formas de aumentares o teu nível máximo de mantimentos no jogo.



ARREFECIMENTO

Além dos limites relacionados com os mantimentos, algumas capacidades possuem uma característica de "arrefecimento". Estas capacidades só podem ser usadas uma vez num determinado período de tempo (as granadas de fragmentação, por exemplo) e deverás aguardar que arrefeça até as poderes usar novamente. O restante tempo de arrefecimento é indicado no HUD num ícone relacionado com a capacidade (consulta a página 33).



EQUIPAR

Algumas habilidades requerem que utilizes equipamento especial e, para tal, deverás equipar esses itens antes de os usares. Ao comprares uma destas "Habilidades Equipáveis", esta será automaticamente atribuída às teclas **3**, **4** ou **5**. Para activares estas habilidades, deverás premir a tecla correcta. Para as desactivares, poderás premir novamente a mesma tecla.

Por outro lado, algumas capacidades não requerem ferramentas ou equipamento, o que significa que uma vez compradas, estarão sempre activas. "Battle Hardened" (duro de roer), por exemplo, prolonga permanentemente o teu Life Meter (medidor de vida).

OBJECTIVOS



Toda a jogabilidade de *Brink* gira em torno dos objectivos. Mesmo que te saias bem no combate, a tua equipa perderá sempre caso não te foques em completar os objectivos ou evitar que a equipa inimiga complete os seus. Os objectivos são também a melhor forma de ganhar XP para subir de Nível, obter novas patentes e desbloquear novas capacidades (consultar a página 35).

PRIMARY OBJECTIVES (OBJECTIVOS PRIMÁRIOS)

Estes objectivos devem obrigatoriamente ser concluídos para uma equipa vencer, e estão sempre listados como a prioridade mais alta na Objective Wheel (roda de objectivos) (consultar página 38). Apenas há um objectivo primário de cada vez.



SOLDADOS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: DESTROY (DESTRUIÇÃO)
Algumas missões requerem que um soldado coloque uma carga HE (carga explosiva) numa estrutura chave. Uma vez executado, o explosivo deverá ser protegido dos engenheiros inimigos que o tentam desarmar antes que detone.



ENGENHEIROS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: BUILD/REPAIR (CONSTRUÇÃO/REPARAÇÃO)
Muitas vezes há a necessidade de os engenheiros repararem ou mesmo construírem peças chave de equipamento vitais para o êxito das missões. Nestes casos, o engenheiro deverá aproximar-se do objecto (ou do local onde o objecto deverá ser construído) e usar a sua ferramenta de construir/reparar por um período de tempo alargado. Durante este tempo, o engenheiro ficará indefeso, como tal, é oportuno aguardar que alguns companheiros de equipa lhe dêem cobertura.



MÉDICOS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: REVIVE VIP (RESSUSCITAR VIP)
Em algumas missões será necessário escoltar VIPs e, caso o inimigo os incapacite, um médico deverá ressuscitá-los para poderem prosseguir.



OPERACIONAIS: OBJECTIVO PRIMÁRIO: HACK (PIRATARIA INFORMÁTICA)
Quando é necessário comprometer um sistema informático, os operacionais podem usar os seus PDAs para o efeito. Primeiro, deverão colocar no computador em questão uma “Hackbox” para poderem começar a piratear. Ao piratear, são livres de se movimentarem pelo espaço e encontrarem boas posições defensivas. Contudo, quanto mais longe estiverem do alvo da sua pirataria, mais tempo demorarão a executá-la. Adicionalmente, os engenheiros podem remover a Hackbox e desfazer todo o progresso já feito, por isso, a Hackbox deve ser protegida.



OBJECTIVO PRIMÁRIO: ESCORT (ESCOLTAR) VIP/VEÍCULO
Às vezes o objectivo primário de uma missão é garantir que uma pessoa ou veículo vão do ponto A ao ponto B. Nestes casos, alguém tem de ficar perto deles para que possam fazer o trajecto. Desde que o façam, ganharão um fluxo constante de XP.

Simultaneamente, a equipa adversária terá o objectivo de interceptar o VIP ou o veículo.



OBJECTIVO PRIMÁRIO: DELIVER (ENTREGA)
Algumas missões requerem que uma equipa transporte algo do ponto A ao ponto B. Para o conseguir, alguém deverá inicialmente recolher o objecto da entrega, tocando-o e, posteriormente, viajar a um local específico e interagir com um objecto do mundo de jogo para o entregar. A equipa inimiga terá como objectivo impedir esta entrega, o que poderão fazer matando o estafeta e, posteriormente, interagindo com o objecto para o devolver à sua origem.

SECONDARY OBJECTIVES (OBJECTIVOS SECUNDÁRIOS)

Estes objectivos são muito importantes para o êxito da missão, mas não são necessários para a vitória. A lista abaixo contém alguns dos mais comuns:



STAND GUARD AT OBJECTIVE (MONTAR GUARDA AO OBJECTIVO)
Permanecer nas imediações de qualquer objectivo resultará num fluxo constante de XP por “standing guard” (montar guarda). Estes XP são ganhos mesmo que o inimigo esteja presente, como tal, esta é uma óptima forma de ganhar XP com relativamente pouco esforço, e também estar no local certo à hora certa.



ESCORT TEAMMATE (ESCOLTAR COMPANHEIRO DE EQUIPA)
Sempre que um companheiro de equipa esteja a executar um objectivo primário, os colegas podem decidir “Escort” (escoltá-lo). Durante esta missão, desde que permaneçam perto do alvo, ganharão um fluxo constante de XP enquanto o alvo permanecer vivo.



CHANGE CLASS (MUDAR DE CLASSE)
Caso uma equipa não possua membros suficientes de uma classe necessária para completar uma o seu objectivo primário actual, um novo objectivo será criado pedindo aos membros da equipa que mudem para a classe em questão. É muito importante que alguém atenda a este pedido, ou haverá muito poucas hipóteses de sucesso.



HELP TEAMMATES (AJUDAR COMPANHEIROS DE EQUIPA)
Médicos, soldados e engenheiros, todos têm formas de incrementar determinadas características dos seus companheiros (como, por exemplo, saúde, munições, armamento, ressuscitar e potencial de danos). Assim, há geralmente um objectivo disponível para ajudar companheiros nas proximidades. Isto gera não apenas XP, mas também a gratidão do companheiro de equipa.



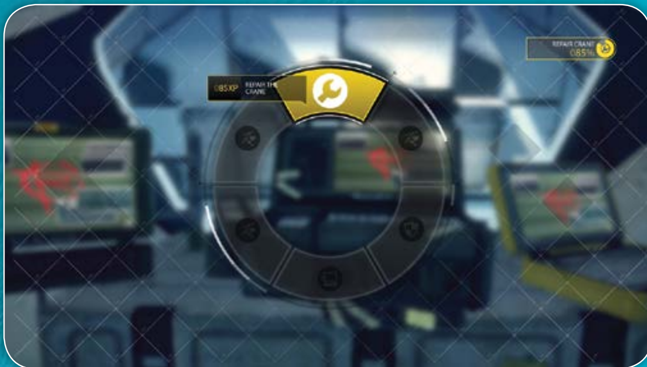
CAPTURE COMMAND POST (CAPTURAR POSTO DE COMANDO)
Este objectivo conduzirá ao posto de comando neutro ou inimigo mais próximo, que poderá ser capturado em troca de XP, bem como de um bónus global para toda a equipa (consulta a página 42).



FIND NEAREST TEAM COMMAND POST (ENCONTRAR O POSTO DE COMANDO MAIS PRÓXIMO)
Esta é um item especial que se encontra permanentemente na Objective Wheel (roda de objectivos) e que conduzirá ao posto de comando mais próximo. Não ganharás XP por isso, uma vez que não se trata de um objectivo crítico da missão, mas caso estejas perdido, isto tornar-se-á muito útil.

A RODA DE OBJECTIVOS





A forma mais fácil de determinar que objectivos deverás tentar é usar a roda de objectivos.

Para ver a roda, Basta ***premir*** e ***manter premido*** o **TAB**. A roda informa-te quais são os objectivos, onde estão, quantos companheiros de equipa também os estão a tentar, e qual a prioridade relativa dos mesmos. A entrada destacada no topo da roda é sempre a tarefa mais importante que podes fazer para ajudares a tua equipa.

Se estiveres com pressa, poderás ***premir*** o **TAB** em vez de o manter premido, e o objectivo disponível mais importante será atribuído instantaneamente.

BENEFÍCIOS DA RODA

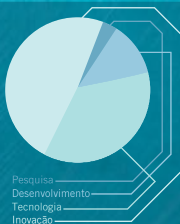
COMUNICAÇÃO – sempre que escolheres um objectivo da roda, a tua personagem comunicará imediatamente a todos os companheiros de equipa o que pretendes fazer. Esta informação poderá revelar-se valiosa para o resto do esquadrão e poderá até criar novos objectivos para eles.

XP EXTRA – sempre que completares um objectivo que atribuíste a ti mesmo através da roda, ganharás um bónus de XP extra. Isto poderá ajudar-te a subir de nível mais rapidamente. Mesmo que saibas onde ir e o que fazer, é recomendável que uses a roda para obter bónus de XP.

EXCERTO DO INVESTIMENTO DA ARK | PÁGINA 1

EVOLUÇÃO DOS INVESTIMENTOS EM TECNOLOGIAS LIMPAS

A ARK permite-te a ti e aos teus accionistas criar um equilíbrio entre o lucro e a responsabilidade. A ARK fornece uma gama de oportunidades para estabelecer uma posição de mercado dominante nas tecnologias energéticas de custos competitivos, ao mesmo tempo que se dá resposta a preocupações ambientais dos accionistas nacionais, internacionais e da comunidade global. Investir na ARK satisfaz o crescente apetite do investidor institucional pelas tecnologias comercializáveis alavancando o uso sustentável de recursos vitais.



PERSONALIZAR A TUA PERSONAGEM





Poderás criar um determinado número de personagens e cada uma terá um look único no seu fato da Security ou Resistence. Poderás mudar alguns elementos do teu look quando quiseres, mas outros serão permanentes uma vez escolhidos, como é o caso do arquétipo, da voz, das tatuagens e das cicatrizes. Escolhe sabiamente.

Quando sobes de nível desbloqueias mais opções de personalização que te conferirão um look verdadeiramente único. Cada vez que desbloqueares uma opção, esta ficará disponível para todas as tuas personagens e não apenas para aquela que usavas quando a conseguiste adquirir.

TIPOS DE CORPO

No *Brink*, há três tipos de corpo de entre os quais podes escolher.



MEDIUM (MÉDIO)
O tipo de corpo médio está disponível para usar ao começar a jogar. Com um corpo médio tens uma quantidade de saúde média e podes usar a maioria das armas. Poderás trepar para cima de tudo até à altura da tua cabeça.



HEAVY (PESADO)
O tipo de corpo pesado fica disponível após teres passado alguns níveis. Com este tipo de corpo poderás usar todas as armas do jogo e terás maior quantidade de saúde. Contudo, moves-te mais lentamente que os outros tipos de corpo e apenas podes trepar para cima de objectos até ao nível da tua cintura.



LIGHT (LEVE)
Quando tiveres passado uma determinada quantidade de níveis, o tipo de corpo leve será disponibilizado. Com um corpo leve as armas que podes usar são muito limitadas e terás menos Saúde. Contudo, mover-te-ás muito mais rapidamente e poderás saltar pelas paredes (consulta a página 18), o que ter permite atingir locais muitos mais altos que com os outros tipos de corpo.

ARMAS



Há quatro categorias de arma em *Brink*: Muitas estão disponíveis no início do jogo, e as restantes podem ser desbloqueadas ao completar Challenges (desafios) (consulta a página 43).



HEAVY (PESADO)
Apenas as personagens com o tipo de corpo pesado (consulta a página 39) poderão usar estas armas. Geralmente compensam a falta de precisão com um incrível poder de fogo.



MEDIUM (MÉDIAS)
Estas armas são fundamentais no jogo e são, geralmente, as armas mais equilibradas para qualquer situação.



LIGHT (LEVES)
As espingardas leves oferecem um poder de penetração incrível, mas com uma taxa de disparo mais lenta. As SMGs apresentam uma taxa de tiro elevada e são facilmente controladas, mas são eficazes apenas em distâncias curtas a médias.



ARMAS DE COLDRE
Enquanto as pistolas são melhor aproveitadas como arma de reserva numa emergência, o teu ataque corpo a corpo normal é efectuado com uma faca que provoca muito mais danos que o normal.

EXCERTO DO INVESTIMENTO DA ARK | PÁGINA 2

FUNDO PARA AS TECNOLOGIAS LIMPAS DA ARK
INVESTIMENTO INOVADOR

A sustentabilidade é imperativa. A água, a energia e as realidades ambientais da sobrevivência da ARK incrementam fortemente a procura local por aplicações tecnológicas limpas - são necessidades prementes, e não luxos, ou tendências consumistas de curta duração, compreendendo assim uma procura verdadeira e solvente. A ARK oferece oportunidades únicas para o desenvolvimento e implementação de indústrias de tecnologias limpas. Os múltiplos componentes interactuantes e sinergistas da ARK oferecem oportunidades sem igual de apoio, desenvolvimento e mais-valia.



ACESSÓRIOS



Todos os acessórios às armas no jogo devem ser desbloqueados completando desafios (consulta a página 43).



SCOPES (LUNETAS)
Colocar um destes acessórios permite-te ampliar para uma melhor visão dos alvos mais distantes ao usar a mira, mas a arma levará mais tempo a equipar.



MODIFIED IRON SIGHT (MIRA MODIFICADA)
Ao usar a mira, não perderás visão periférica, mas não poderás ampliar.



RED DOT SIGHT (MIRA COM PONTO VERMELHO)
Um substituto da mira normal.



SILENCERS (SILENCIADOR)
Ao disparar uma arma com silenciador, não surgirás automaticamente no radar do inimigo, como aconteceria com uma arma não silenciada.



MUZZLE BREAKS (QUEBRA-CANOS)
Colocar um destes no cano da arma aumenta a sua precisão, mas torna-a mais audível, o que permite aos inimigos detectar a tua localização de longe.



GRIP (PEGA)
A pega melhora o manuseamento da arma, mas torna-a mais lenta.



UNDERSLUNG GRENADE LAUNCHERS (LANÇA-GRANADAS EMBUTIDO)
Com este acessório instalado, as granadas de fragmentação já não terão de ser lançadas à mão, e sim através da tua arma. Adicionalmente, explodem por contacto em vez de por temporizador.



RAPID FIRE (FOGO RÁPIDO)
Aplicando este acessório a armas semiautomáticas, aumentarás a sua taxa de disparo. Não pode ser aplicado em armas totalmente automáticas.



EXTENDED MAGAZINES (CARREGADORES ALARGADOS)
Contêm mais rondas que carregadores normais, mas tornam a arma ligeiramente mais difícil de manusear devido ao peso adicional.



DUCT TAPE MAGAZINES (CARREGADORES “DUCT TAPE”)
Aumentam bastante a velocidade de carregamento de todas as armas, mas tornam a arma ligeiramente mais difícil de manusear devido ao peso adicional.



DRUM MAGAZINES (CARREGADORES DE TAMBOR)
Aumentam bastante a capacidade de munições de uma arma, mas tornam a arma ligeiramente mais difícil de manusear devido ao peso adicional.



FAST SLINGS (SAQUE RÁPIDO)
Aplicando a uma arma, torna-a muito mais fácil de equipar.

MORTE





Quando sofreres uma determinada quantidade de danos, em vez de morrer ficarás "incapacitado". Isto significa que ainda estarás vivo, e terás a oportunidade de ser ressuscitado por um médico amigo para continuares a combater. Ser ressuscitado também traz o benefício de bónus XP.

Enquanto estiveres incapacitado, poderás decidir esperar pelo médico ou juntares-te à "Reinforcement Wave" (vaga de reforços) seguinte. Em intervalos regulares são lançadas novas vagas de reforços, e todos os incapacitados que optaram juntar-se aos reforços encontrar-se-ão de novo no início do nível, prontos para continuar a combater.

Enquanto esperas pelo médico ou pela próxima vaga de reforços, ainda poderás olhar em redor e observar os médicos que se aproximam e os inimigos nas redondezas. Os inimigos poderão acabar com o teu sofrimento com algumas balas ou um ataque corpo a corpo bem direccionado. Caso isto aconteça, não poderás esperar por um médico e deverás juntar-te à próxima vaga de reforços.

SMART



Brink apresenta um sistema de movimento inovador chamado SMART (Smooth Movement Across Random Terrain - movimento suave através de terreno aleatório). Graças ao SMART, poderás facilmente navegar automaticamente sobre obstáculos e até saltar parapeitos, o que te permite focar totalmente a acção e tomar as decisões tácticas certas.

É fácil usar o SMART. ***Mantém*** a tecla **ESPAÇO** premida e corre em direcção ao teu destino. O SMART contornará quaisquer obstáculos no teu caminho e ajudar-te-á a executar os saltos e as derrapagens necessárias. Poderás interromper o SMART a qualquer momento largando o botão SMART. Também poderás disparar a tua arma durante os movimentos SMART, embora a tua precisão seja reduzida.

Uma vez desbloqueado o tipo de corpo leve, poderás saltar pelas paredes saltando na direcção de uma parede e premindo no botão de saltar novamente no momento em que tocas na parede. Executar saltos de parede nos sítios certos pode levar-te a áreas que de outra forma seriam inacessíveis, por isso, não tenhas medo de explorar.

Por fim, poderás efectuar todos os movimentos SMART manualmente usando combinações dos botões de corrida, salto e agachar. Com efeito, com um bom sentido de oportunidade, mover-te-ás mais rapidamente e com maior fluidez.

POSTOS DE COMANDO



Em cada missão há um ou mais postos de comando espalhados pelo campo de batalha. Estes são neutros no início da missão e qualquer das equipas poderá capturá-los. Se um for capturado por uma equipa, a equipa toda ganhará um de dois bónus. Cada membro da equipa recebe ou um Life Meter (medidor de vida) ou um Supply Meter (medidor de mantimentos) prolongados (consulta a página 35). Este bónus terá efeito até o inimigo capturar o posto de comando, ou até a missão passar para uma nova secção do mapa.

Os postos de comando capturados pela tua equipa permitem a todos que os usam reencher as suas munições, equipar quaisquer armas disponíveis e mudar de classe (consulta a página 34). Poderás usar a roda de objectivos para encontrar o posto de comando mais próximo e efectuar qualquer destas acções (consulta a página 43).

Capturar e manter um posto de comando confere grande poder e ajudará certamente a vencer a missão global.

DESAFIOS



Adicionalmente às missões fulcrais das histórias de *Brink*, poderás também fazer parte de níveis de desafio adicionais, onde as tuas competências serão testadas de inúmeras formas. Cada desafio tem três graus de dificuldade, e cada vez que passas um destes níveis desbloqueias novas armas e acessórios para as armas. Quando tiveres conseguido chegar ao nível máximo de dificuldade de cada desafio, desbloquearás uma tabela de classificação online, onde poderás comparar as tuas pontuações máximas com as dos jogadores de todo o mundo e também com as dos teus amigos. Também existem versões cooperativas separadas dos mesmos desafios.

À medida que passas de nível e ganhas novas capacidades, vale a pena revisitar os desafios para tentares melhorar as pontuações anteriores com as tuas novas personagens, agora mais fortes.

BE MORE OBJECTIVE (SÊ MAIS OBJECTIVO)
Combate para completar uma série de objectivos enquanto o resto da tua equipa te apoia e atrai o fogo inimigo.

PARKOUR THIS (PARKOUR POR AQUI)
Com o tipo de corpo leve, corre por um labirinto 3D, tocando todos os checkpoints (pontos de verificação) em qualquer ordem, o mais rapidamente que puderes.

TOWER DEFENSE (DEFESA DA TORRE)
Na pele de um engenheiro, deverás usar todas as tuas capacidades para deter múltiplas vagas de inimigos impedindo que capturem o teu posto de comando.

ESCORT (ESCOLTA)
Usa as tuas competências de engenheiro para manter o robô de reparação em acção enquanto o escoltas até ao final do nível por entre hordas de inimigos.

ONLINE 

Brink é único porque podes jogar toda a história offline, num estilo de jogador individual tradicional, ou online, que num jogo cooperativo ou em partidas multijogador para um jogo totalmente competitivo. Há algumas formas diferentes de o fazer.



CAMPAIGN (CAMPANHA)

Se escolheres Campaign no menu principal de *Brink*, ser-te-á apresentada uma lista de todas as missões da tua história, com a tua missão actual destacada. Poderás decidir jogar a história pela ordem que quiseres. Uma vez escolhida a missão, ser-te-á dada mais uma opção: como queres jogá-la.

Poderás decidir definir a missão como offline (a solo) ou online (modo cooperativo ou versus), e poderás especificar quem se poderás juntar a ti online. Poderás limitar uma partida apenas a amigos, a pessoas que convidarás pessoalmente, ou poderás torná-la aberta a todos.

Uma vez lançada a missão, esta será jogada de acordo com as tuas especificações, tal como todas as missões futuras, até decidires alterar os parâmetros.

No modo Campaign, a partida está definida para fornecer uma experiência amigável óptima, caso jogues online. Nunca poderás ser abatido por um membro da equipa anti-social, nunca ouvirás linguagem obscena de estranhos, e não terás de aturar jogadores de patente mais elevada que usam as suas capacidades avançadas para obter vantagem injustamente.

FREEPLAY (JOGO LIVRE)

Se seleccionares Freeplay no menu Main (principal), ser-te-á dada muito maior liberdade na forma como podes jogar. Contudo, não poderás progredir pela história. Se pretenderes ver todos os filmes e descobrir o que acontece no final à Ark, então o melhor é escolher o modo Campaign. No entanto, se queres divertir-te numa aventura onde podes definir as tuas regras numa variedade de opções de jogo, experimenta Freeplay.

Poderás fazer as mesmas escolhas online/offline no modo Freeplay que no modo Campaign, especificando se queres jogar sozinho ou com outros, e quem se pode juntar a ti. Uma vez feito isto, deverás escolher Match Settings (definições da partida). Há uma série de definições de jogo que podes fazer para alterar radicalmente a tua experiência em *Brink*.

As definições predefinidas são:

STANDARD (PADRÃO)
Em Standard, o jogo é exactamente como no modo Campaign.

ADVANCED (AVANÇADO)
Em Advanced, o jogo é semelhante ao modo Campaign. Contudo, estará activado o Friendly Fire (fogo amigo), o que significa que se não tiveres cuidado, poderás matar os companheiros de equipa acidentalmente com uma bala perdida e explosões. Isto adiciona um elevado nível de desafio ao jogo. Adicionalmente, por predefinição, os canais de voz da equipa estarão ligados, de forma que poderás ouvir o que todos dizem.

COMPETITION (COMPETIÇÃO)
O modo Competition (competição) foi concebido para suportar um estilo de jogo semelhante ao torneio, mais regimentado e equilibrado, onde equipas são mais pequenas e a jogabilidade é geralmente mais letal.

OLD SCHOOL (VELHA GUARDA)
No modo Old School (velha guarda), *Brink* é jogado ao estilo "vale tudo", sem restrições de patente, sem protecções anti-sociais e sem misericórdia. Apenas os fãs dos jogos de tiro da velha guarda deverão experimentar.

CUSTOM (PERSONALIZADO)
O modo Custom é reservado a jogos privados, terás controlo directo sobre uma vasta gama de configurações de missão e poderás configurar a partida perfeita para as tuas necessidades. Poderás então convidar amigos para jogar o jogo à tua maneira.

STOPWATCH (TURNOS)

Outra opção em Freeplay são as partidas por turnos. Neste modo, ambas as equipas jogam por turnos para ver quem completa a missão escolhida mais rapidamente. Ganharás se a tua equipa obtiver o melhor tempo no ataque. Se nenhuma equipa ganhar no ataque, vencerá a equipa que conseguir completar mais objectivos primários. Se ambas as equipas empatarem nos objectivos, vencerá a equipa com mais XP.

FIRE TEAMS (EQUIPAS DE TIRO)

Durante o jogo online, poderás ***premir* ESC** para aceder a uma tabela de classificação da equipa. Na tabela de classificação, poderás seleccionar membros de equipa para se juntarem à Fireteam (equipa de tiro). Caso aceitem, uma linha de conversação de voz privada será automaticamente aberta e ficarás com a mesma equipa em quaisquer missões posteriores, até regressares ao ecrã de título. Quando estiveres numa partida com amigos, serás automaticamente colocado numa Fireteam com eles.

RESTRIÇÕES DE ACESSO (FAMILY SETTINGS)



As Restrições de Acesso no Windows Vista e Windows 7 permitem que os pais e encarregados de educação possam restringir o acesso a jogos classificados para adultos e definir o tempo durante o qual os menores possam jogar. Para mais informações, visite **www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset**.

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA

Bethesda Softworks LLC, empresa perteneciente a ZeniMax Media ("Bethesda Softworks") le garantiza a usted, el comprador original de este disco y del videojuego en él incluido ("Juego") que, en circunstancias de utilización normal del Juego, este funcionará fundamentalmente como se describe en el manual que lo acompaña durante un periodo de 90 días desde la fecha de compra ("Periodo de garantía"). Esta Garantía limitada: (a) no se aplica si el Juego se utiliza con fines empresariales o comerciales; y (b) queda anulada si el Juego falla debido a un accidente, a maltrato, al ataque de un virus o a un uso inadecuado.

RECURSO EXCLUSIVO Y LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Toda reclamación relacionada con la garantía debe dirigirse al vendedor al que usted compró el Juego. Debe devolver el Juego al vendedor dentro del periodo de garantía junto con una copia del recibo de compra original y una descripción del problema que afecta al Juego. El vendedor, a su discreción, podrá reparar o reemplazar el Juego por otro. Todo Juego reemplazado estará sujeto a garantía durante el tiempo restante del Periodo de garantía original o durante 30 días; de los dos, el periodo de mayor duración. El recurso exclusivo del comprador y toda la responsabilidad de Bethesda Softworks, sus licenciantes y distribuidores consistirán, a discreción del vendedor, en la reparación o reemplazo del Juego que no cumpla con lo especificado en esta Garantía limitada y sea debidamente devuelto al vendedor. Fuera de Estados Unidos, no se aplicará ninguno de estos recursos ni ningún servicio de asistencia relacionado con el producto si no es con un comprobante de compra efectuada en una entidad internacional autorizada.

PROTECCIÓN DE LA GARANTÍA

Para optar a la protección de la garantía conforme a lo aquí estipulado, debe registrarse en www.bethsoft.com en un plazo de (30) días desde la fecha de compra. Si no se registra dentro de dicho plazo, renunciará a la protección de la garantía. Solo usted, el comprador original, puede beneficiarse de la protección de la garantía. En caso de que surgiera algún problema al respecto, Bethesda Softworks se reserva el derecho de determinar su idoneidad para optar a la garantía y de efectuar las enmiendas correspondientes en caso necesario.

NO EXISTEN OTRAS GARANTÍAS, CONDICIONES O REQUISITOS.

HASTA DÓNDE LAS LEYES APLICABLES LO PERMITAN, BETHESDA SOFTWORKS, SUS LICENCIANTES Y DISTRIBUIDORES RENUNCIAN A TODAS Y CADA UNA DE OTRAS GARANTÍAS, CONDICIONES Y REQUISITOS, YA SEAN EXPLÍCITAS, IMPLÍCITAS, REGLAMENTARIAS O DE CUALQUIER TIPO, INCLUIDA, AUNQUE NO EXCLUSIVAMENTE, TODA GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, CONFORMIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, TÍTULO, NO INCUMPLIMIENTO Y NO APROPIACIÓN INDEBIDA DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE UN TERCERO.

EXCLUSIÓN DE DAÑOS Y PERJUICIOS CONSIGUIENTES, FORTUITOS Y DE OTRO TIPO

Hasta dónde la ley lo permita, ni Bethesda Softworks ni sus licenciantes y distribuidores son responsables de cualquier: (a) daño o perjuicio consiguiente o fortuito, (b) daño o perjuicio por pérdidas de cualquier tipo relacionadas con la pérdida de ganancias, la pérdida de datos, la privacidad o confidencialidad, o por la no consecución de los resultados esperados o de algún requisito, incluidos, aunque no exclusivamente, cualquier requisito por negligencia o falta de profesionalidad, o (c) daño o perjuicio indirecto, especial o punitivo; cuyo origen no guarde relación alguna con ningún apartado de esta Garantía limitada. Lo precedente se aplica incluso en el caso de que Bethesda Softworks, sus licenciantes o distribuidores hayan advertido de la posibilidad de tales pérdidas o perjuicios. En algunas jurisdicciones no se permite establecer un límite de duración para la garantía implícita o exclusiones o limitaciones en los daños consiguientes o fortuitos, por lo tanto, las limitaciones anteriores o exclusiones de responsabilidad podrían no aplicarse en su caso. Esta Garantía limitada le concede derechos específicos, aunque usted puede contar además con otros derechos en función de su jurisdicción.

SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

Para obtener asistencia técnica, llame al 410-568-3685, de 9:00 AM a 5:00 PM, hora del este (Estados Unidos), de lunes a viernes, sin incluir días festivos. También puede visitar www.bethsoft.com. Si no reside en Estados Unidos, envíe el disco del Juego a Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, Estados Unidos, junto con el comprobante de compra fechado, su número de producto, una breve descripción del problema o defecto y la dirección de respuesta.

INFORMAÇÕES SOBRE GARANTIA

GARANTIA LIMITADA

A Bethesda Softworks LLC, uma empresa ZeniMax Media ("Bethesda Softworks") garante a você, o comprador original deste disco e do software de jogo nele codificado ("Jogo"), que sob o uso normal o Jogo terá um desempenho substancialmente conforme descrito no manual que o acompanha durante um período de 90 dias a contar da data de compra ("Período de Garantia"). Esta Garantia Limitada: (a) não se aplica se o Jogo for usado para um negócio ou finalidade comercial; e (b) é nula se a falha do Jogo resultou de acidente, abuso, vírus ou aplicação indevida.

RECURSO EXCLUSIVO E LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

A reclamação da garantia deve ser apresentada ao revendedor de quem você comprou o Jogo. Você deve devolver o Jogo ao seu revendedor durante o Período de Garantia, juntamente com uma cópia do recibo de venda original e uma explicação sobre a dificuldade que está você está sofrendo com o Jogo. Na sua opção, o varejista pode reparar ou substituir o Jogo. Qualquer Jogo substituto será garantido pelo restante do Período de Garantia original ou 30 dias, o que for maior. A responsabilidade da Bethesda Softworks e de seus licenciantes e fornecedores e seu recurso exclusivo será, a critério do varejista, o reparo ou a substituição do Jogo que não cumprir esta Garantia Limitada e for devidamente devolvido ao varejista. Fora dos Estados Unidos, nenhuma dessas soluções ou quaisquer serviços de suporte ao produto estão disponíveis sem a prova de compra de uma fonte internacional autorizada.

PROTEÇÃO DE GARANTIA

Para ser elegível a proteção de garantia, você deve se registrar em www.bethsoft.com dentro de 30 (trinta) dias após a compra. A ausência de registro no prazo de 30 (trinta) dias após a compra resultará na perda de sua garantia. Proteção de Garantia está disponível somente para você, o comprador original. Em caso de dúvidas a este respeito, a Bethesda Softworks se reserva o direito exclusivo de determinar a elegibilidade de garantia e reparação apropriada, se houver.

NENHUMA OUTRA GARANTIA, CONDIÇÕES OU DIREITOS.

AO MÁXIMO PERMITIDO POR LEI, BETHESDA SOFTWORKS E SEUS LICENCIADOS E FORNECEDORES REJEITAM TODAS E QUAISQUER OUTRAS GARANTIAS, CONDIÇÕES E OBRIGAÇÕES, SEJAM EXPRESSAS, IMPLÍCITAS, LEGAL OU DE OUTRA FORMA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A QUALQUER GARANTIA DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO PARA UM DETERMINADO OBJETIVO, TÍTULO, NÃO VIOLAÇÃO OU APROPRIAÇÃO INDEVIDA DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL DE TERCEIROS.

EXCLUSÃO DE DANOS CONSEQUENCIAIS, INCIDENTAIS E CERTOS OUTROS DANOS

À máxima extensão permitida por lei, nem a Bethesda Softworks e nem seus licenciantes e fornecedores são responsáveis por qualquer: (a) danos consequentes ou incidentais, (b) danos por perda de qualquer natureza relativa a lucros cessantes, perda de dados, privacidade e confidencialidade ou falha em alcançar os resultados desejados ou para atender a qualquer direito, incluindo, mas não limitado a, qualquer dever por falta de negligência ou de esforços humanos, ou (c) danos indiretos, especiais ou punitivos; decorrentes ou relacionados de qualquer forma a violação da presente Garantia Limitada. O acima exposto aplica-se mesmo se a Bethesda Softworks ou seus licenciantes e fornecedores tenham sido alertados da possibilidade de tais perdas ou danos. Algumas jurisdições não permitem limitações sobre quanto tempo dura uma garantia implícita e / ou exclusões ou limitações de danos consequenciais ou incidentais, portanto as limitações e / ou exclusões de responsabilidade acima podem não se aplicar a você. Esta Garantia Limitada concede a você direitos específicos e você também pode ter outros direitos que variam de jurisdição para jurisdição.

SUPORTE TÉCNICO E ATENDIMENTO AO CLIENTE

Para obter suporte técnico e atendimento ao cliente, ligue para 410-568-3685, 09h00 - 17:00 EST (hora padrão da costa leste dos Estados Unidos) de segunda a sexta, exceto feriados ou visite www.bethsoft.com. Se você estiver fora dos Estados Unidos, envie o seu disco de Jogo para a Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Suite 120, Rockville, MD 20850, EUA, juntamente com uma prova de compra com data, o número do seu produto, uma breve descrição do erro ou defeito e seu endereço de retorno.

LAS SEIS LEYES DE *BRINK*

¡Si las recuerdas, triunfarás en *Brink*!

1. Si no sabes muy bien qué hacer, comprueba la Rueda de objetivos.
2. No te alejes de tus compañeros. Un equipo de lobos solitarios es un equipo perdedor.
3. No olvides el alcance ni la precisión de tu arma.
4. Presta atención al radar para localizar al enemigo.
5. Recarga a menudo.
6. ¡NUNCA pares de moverte!

Para obtener más información, visita
WWW.BRINKTHEGAME.COM

AS SEIS LEIS DE *BRINK*

Se mantiveres estas regras em mente, vencerás em *Brink*!

1. Se não sabes ao certo o que fazer, consulta a roda de objectivos
2. Mantém-te perto dos membros da tua equipa. Uma equipa de lobos solitários perde sempre.
3. Lembra-te do alcance e da precisão da tua arma.
4. Mantém um olho no radar para seguires o inimigo e vigiares a retaguarda.
5. Recarrega frequentemente
6. NUNCA pares de te mover!

Para mais informação, visita
WWW.BRINKTHEGAME.COM









17099-LATAM